# Fișa 04 C# – lucrare noțiuni de bază

*(2p oficiu)*

1. *(4p)* Scrieți o aplicație de tip consolă care să afișeze numerele prime (dacă există) care aparțin intervalului (***a***, ***b***), ***a*** și ***b*** fiind citite de la tastatură.
2. *(4p)* Realizați o aplicație de tip consolă care citește de la tastatură numărul ***n*** și care construiește și afișează o matrice A cu ***n*** linii și ***n*** coloane. Programul afișează apoi pe ecran elementele chenarului exterior al tabloului, separate prin câte un spaţiu. Chenarul este parcurs în sensul acelor de ceasornic începând din colţul său stânga-sus. Chenarul este format din prima şi ultima linie, prima şi ultima coloană a tabloului.

Ex. Pentru n=4 si matricea

1 2 3 4 5

2 2 2 2 2

3 3 3 3 3

4 3 2 1 0

Dupa afisarea matricei se vor afisa elementele chenarului astfel:

1 2 3 4 5 2 3 0 1 2 3 4 3 2